

Tutorial de como usar:

Marp

Markmap

PlantUML Previewer

Por: Josue Amezcua

Markmap

Marp es la forma grafica más facil de trabajar a mi parecer puesto que solo necesitamos conocer la sintaxis que es super sencilla ya que todo depende de como usemos "#".

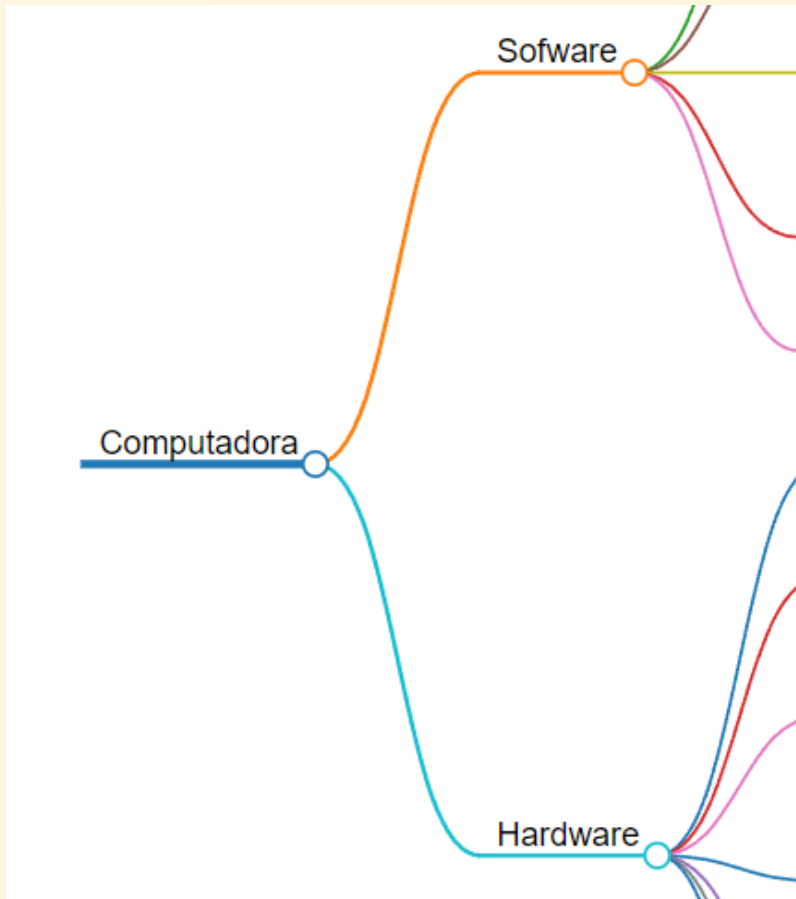
Ejemplo:

La cantidad de "#" nos ayuda a darle esa jerarquia que lo caracteriza, asi que quedaría de la siguiente manera:

_# Computadoras

_## Software

_## Hardware



De esa manera entre más "#" agreguemos más subramas tendremos

Marp

Para comenzar estos ejemplos ya se están haciendo en Marp que es como una forma de hacer presentaciones estilo PowerPoint pero con su toque de programación como si fuera HTML o algo por el estilo.

Ejemplo:

para comenzar tenemos claro que siempre debemos marcar un inicio y un fin dentro de nuestros codigos, esto lo hacemos poniendo primero "---" al inicio antes que cualquier texto y al final de cada "pagina" de nuestra presentación que tendremos, en la primera sección tendremos que poner marp: true y nos quedaria de la siguiente manera:

```
marp: true
```

```
author: Amezcua Josue <- tu nombre
```

```
size: 4:3 <- tamaño de la plantilla
```

```
theme: gaia <- Color de la plantilla
```

Claro que todo esto iría entre "---" para que pueda funcionar correctamente y de ahí usaríamos los "#" para poder establecer encabezados de distintos tamaños, y de alguna manera darle un mejor formato, también podemos ~~subrayar~~ palabras, ponerlas en **negritas**, *etc.*

Al final podremos importar esta presentación como un PDF para mayor practicidad.

PlantUML

Plant UML nos ayuda a obtener los cuadros de nuestras clases así como sus niveles de acceso y métodos, lo hace de manera gráfica, pero para ello nosotros debemos escribir el código tal cual como si lo quisiéramos programar, en este caso deberemos poner los atributos dentro de su clase perteneciente, pero digamos que tenemos un atributo private llamado dinero, el cual es float, por lo cual su sintaxis sería así "-dinero:float", para los métodos es bastante similar en este caso si tuviéramos uno de retirar sería "+Retirar()".

Una sintaxis muy simple pero efectiva por lo cual tenemos muchas posibilidades al poder obtener esta "traducción" de nuestro código a una manera más gráfica.